



การวิเคราะห์ศิลปะการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญในจักรวาลเดอะคอนเจริง The Cinematic Storytelling Analysis of Horror Films in The Conjuring Universe

สุวัจน์ พุฒิชัย¹

บทคัดย่อ

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาโครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญในจักรวาลคอนเจริง และ 2. ศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่องในการสร้างความน่ากลัวให้กับภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริง โดยวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ 1. The Conjuring (2013) 2. Annabelle (2014) 3. The Conjuring 2 (2016) 4. Annabelle Creation (2017) 5. The Nun (2018) 6. Annabelle Comes Home (2019) 7. The curse of La Llorona (2019) โดยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพในลักษณะของการวิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง ที่ประกอบไปด้วย 1. แก่นความคิด 2. โครงเรื่อง 3. ความขัดแย้ง 4. ตัวละคร 5. ฉาก 6. บทสนทนา 7. มุมมองในการเล่าเรื่อง และ 8. การใช้สัญลักษณ์ รวมถึงเทคนิคการสร้างความกลัวของภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริง ตั้งแต่ปี 2013 - 2019 จำนวน 7 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า 1. โครงสร้างการเล่าเรื่องประกอบด้วย โครงเรื่อง, แก่นเรื่อง, ความขัดแย้ง, ตัวละคร, ฉาก, บทสนทนา, มุมมองในการเล่าเรื่อง และการใช้สัญลักษณ์พิเศษ องค์ประกอบที่โดดเด่นที่สุด ได้แก่ (1) โครงเรื่องที่นำมาจากเค้าโครงเหตุการณ์จริง (2) การยึดโยงความเชื่อทางศาสนา (3) การเล่าผ่านความสัมพันธ์ภายในครอบครัว (4) ตัวละครมีความขัดแย้งทั้งกับตัวเอง บุคคลอื่น และธรรมชาติ และ (5) การคลี่คลายของเรื่องโดยใช้พลังของความเชื่อมั่นในครอบครัวและความศรัทธาในศาสนา 2. เทคนิคการเล่าเรื่องเน้นการดึงอารมณ์คนดูให้รู้สึกถึงความกลัวผ่านความเจ็บ กัดดันให้เกิดการคาดเดา จนกระทั่งถึงจุดผ่อนคลาย นอกจากนี้ ภาพยนตร์ทุกเรื่องมีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกัน ทำให้ผู้ชมตั้งใจติดตามชมในเรื่องต่อ ๆ ไป ส่งผลให้ภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริงประสบความสำเร็จ

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สยองขวัญ, โครงสร้างการเล่าเรื่อง, การสร้างความน่ากลัว

¹ นักศึกษาปริญญาโทบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต



Abstract

This study was qualitative research. The objectives are 1. to study the structure and composition of narrative elements of horror films in The Conjuring Universe, and 2. to study narrative techniques for creating horrors of horror films in The Conjuring Universe which contains 7 movies: 1. The Conjuring (2013) 2. Annabelle (2014) 3. The Conjuring (2016) 4. Annabelle Creation (2017) 5. The Nun (2018) 6. Annabelle Comes Home (2019) and, 7. The curse of La Llorona (2019), using content analysis methods and related documents. narrative structure analysis of 7 elements: plot, theme, character, conflict, setting, dialogue, point of view, and special symbol. Including techniques for creating fear of movies in The Conjuring Universe from 2013 - 2019 The results of the research showed that 1. The narrative structure consists of the theme, plot, conflict, character, setting, dialogue, point of view, and special symbol. The most prominent are; (1) a plot based on real events, (2) religious beliefs, (3) every story told through family relationships, (4) characters conflict with themselves, other people, and nature; and (5) the unfolding of the matter using the power of family conviction and religious faith. 2. Storytelling techniques focus on pulling the audience to feel fear, pressure, until the point of relaxation. In addition, all movies are connected. The audience is eager to follow and wait to watch in the next story, resulting in the success of movies in the Conjuring Universe.

Keywords: Horror Film, Narrative structure, creating horrors



บทนำ

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) เรื่องแรกของโลกมีชื่อว่า "Le Manoir du Diable" ซึ่งเป็นที่ทำความรู้จักกันในภาษาอังกฤษว่า "The Haunted Castle" หรือ "บ้านของมืด" ถือกำเนิดขึ้นมาในช่วงปี 1896 อันเป็นผลงานของ จอร์จ เมลลีส (Georges Méliès) ชาวฝรั่งเศส และเขายังถูกขนานนามว่าเป็นผู้บุกเบิกในการพัฒนาเทคโนโลยีและประเภทการสร้างภาพยนตร์ในยุคแรกๆ อีกด้วย

ภายหลังจากที่ภาพยนตร์สยองขวัญถูกสร้างขึ้นและได้รับความนิยม ก็เริ่มมีผู้กำกับและนักเขียนในหลายประเทศที่คิดริเริ่มผลิตภาพยนตร์สยองขวัญของตนเองขึ้นมา ส่งผลให้ภาพยนตร์สยองขวัญมีลักษณะที่หลากหลายทางด้านวัฒนธรรม แต่มักมีจุดประสงค์เดียวกัน เพื่อกระตุ้นความรู้สึกสยองขวัญจากความน่าสะพรึงกลัว และสิ่งมีชีวิตลึกลับ ที่ทำให้ผู้ได้รับชมเกิดความกลัว โดยเรื่องราวในภาพยนตร์สยองขวัญก็มักจะมีตัวละครที่หลากหลายในการสร้างความน่ากลัวชวนขนลุก ไม่ว่าจะเป็นจากผี , มนุษย์ต่างดาว , ภัยธรรมชาติ , แวมไพร์ , มนุษย์หมาป่า , ปีศาจ , แม่มดและซาตาน , ทารุณทรمانและสัญลักษณ์ความชั่วร้ายของสัตว์ , มอนสเตอร์ , ซอมบี้ , โรคจิตและฆาตกรต่อเนื่อง เป็นต้น

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาภาพยนตร์สยองขวัญได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง นอกจากจะให้ความบันเทิงปนความระทึกใจแล้ว ผู้ผลิตภาพยนตร์หลายคนยังมองว่ามันได้ช่วยขจัดความกลัวออกจากจิตใจมนุษย์ ซึ่งหากมนุษย์ได้ปลดปล่อยความกลัวออกมาบ้าง จิตใจอาจรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น มีงานวิจัยของมหาวิทยาลัยทัฟส์ ประเทศฟินแลนด์ ปี 2020 ที่ได้มีการศึกษาการรับมือกับความกลัวของคนที่ได้รับชมภาพยนตร์สยองขวัญที่น่ากลัวที่สุด 100 เรื่อง โดยหลังจากศึกษาการสแกน MRI สมอง ผลออกมาพบว่า การรับชมภาพยนตร์สยองขวัญสามารถช่วยให้สมองผ่อนคลายความเครียดได้ และภาพยนตร์สยองขวัญหลายๆ เรื่อง ยังสามารถนำพาเราไปสู่สถานการณ์ที่อยู่เหนือการควบคุม กดดันอย่างหนัก และเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่ค่อยได้พบเจอในชีวิตจริง แต่เมื่อมาถึงโมเมนต์ที่ก้าวผ่านวิกฤตินี้ไป จนรู้สึกโล่งใจ สมองที่ตึงเครียดอยู่ก็ได้ปลดล็อกเช่นกัน

หากกล่าวถึงภาพยนตร์สยองขวัญในปัจจุบันที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมอย่างมากทั้งกับผู้ชมและต่อวงการหนังภาพยนตร์สยองขวัญ คงต้องกล่าวถึงภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริง (The Conjuring Universe) ซึ่งอยู่ภายใต้การกำกับของ เจมส์ วาน (James Wan) ผู้กำกับชาวออสเตรเลียที่เกิดและเติบโตในประเทศมาเลเซีย โดยผลงานภาพยนตร์ ประเภทสยองขวัญของ เจมส์ วาน นั้นมีเอกลักษณ์ความโดดเด่นค่อนข้างมาก จากบทวิจารณ์ของนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ทั้งด้านเนื้อหา วิธีการเล่าเรื่อง การเชื่อมโยง รวมถึงวิธีการนำเสนอภาพยนตร์ที่มีเอกลักษณ์ เพราะทุกเรื่องมักถูกกล่าวอ้างว่า เรื่องราวที่ทำออกมาเป็นภาพยนตร์นั้น ได้มีการอ้างอิงมาจากเรื่องจริง ที่เกิดจากแฟ้มคดีของ เอ็ด และลอร์เรน วอร์เรน (Ed and Lorraine Warren) สำหรับภาพยนตร์สยองขวัญที่นำมาใช้ศึกษาวิเคราะห์ครั้งนี้ประกอบด้วย The Conjuring (2013) Annabelle (2014) The Conjuring 2 (2016) Annabelle Creation (2017) The Nun (2018) Annabelle Comes



Home (2019) The curse of La Llorona (2019) และ The Conjuring 3 (2021) โดยภาพยนตร์ทุกเรื่องที่เลือกมาศึกษาครั้งนี้ ล้วนเป็นภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จทั้งด้านรายได้ การพูดถึงในวงกว้าง และยังเป็นภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริงที่ เจมส์ วาน มีส่วนร่วมในการเขียนบทนอกจากเป็นผู้กำกับอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาโครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) ของภาพยนตร์สยองขวัญในจักรวาลคอนเจริง
2. เพื่อศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) ในการสร้างความน่ากลัวให้กับภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริง

ขอบเขตของการศึกษาวิจัย

ศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญในจักรวาลคอนเจริงที่ เจมส์ วาน (James Wan) มีส่วนร่วมในการกำกับ, เขียนบท และโปรดิวเซอร์ มีจำนวน 7 เรื่อง คือ The Conjuring (2013) Annabelle (2014) The Conjuring 2 (2016) Annabelle Creation (2017) The Nun (2018) Annabelle Comes Home (2019) และ The curse of La Llorona (2019) ช่วงเวลาในการรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลในระหว่างวันที่ 10 – 14 พฤษภาคม 2564

นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัว, เสียวไส้ และรู้สึกสยองขวัญ ภาพยนตร์เหล่านี้มักใช้วิธีการสร้างฉากที่ทำให้ตกใจ ด้วยการใช้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความตายหรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ จึงมักมีความคาบเกี่ยวกันกับความเป็นแฟนตาซีกับนิยายวิทยาศาสตร์ ความน่ากลัวเหล่านี้ยังใช้สิ่งกระตุ้น เช่น ดนตรีสร้างความตื่นเต้นระทึกอารมณ์

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) หมายถึง การนำเสนอของภาพยนตร์ ที่ใช้องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก บทสนทนา มุมมองในการเล่าเรื่อง และ สัญลักษณ์พิเศษ เพื่อให้เข้าใจถึงเรื่องราวและความหมายในภาพยนตร์ **จักรวาลคอนเจริง (The Conjuring Universe)** หมายถึง ภาพยนตร์สยองขวัญที่สร้างขึ้นมาจากเรื่องราวของ 2 สามิภรรยา เอ็ดและลอร์เรน วอร์เรน ที่มีตัวตนจริงๆ โดยมีการเล่าเรื่องเกี่ยวข้องกับการเผชิญหน้ากับสิ่งลี้ลับ และทุกเรื่องมีเรื่องราวเชื่อมต่อกัน โดยในงานวิจัยนี้มุ่งวิเคราะห์เฉพาะภาพยนตร์ที่ได้เผยแพร่สู่สาธารณะแล้วจำนวน 7 เรื่อง

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์จากเอกสาร (Documentary Research) และการวิเคราะห์โครงสร้างผ่านภาพยนตร์ของจักรวาลคอนเจริงจำนวน



ทั้งหมด 7 เรื่อง โดยรับชมภาพยนตร์ผ่านทาง Netflix และ DVD เพื่อศึกษาโครงสร้างและเทคนิคในการเล่าเรื่องที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์

เครื่องมือในการวิเคราะห์ทางผู้วิจัยได้นำแนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ที่ประกอบด้วยโครงสร้างการเล่าเรื่อง มีประเด็น การวิเคราะห์ทั้งหมด 8 ข้อ ดังนี้ โครงเรื่อง (Plot), แก่นเรื่อง (Theme), ตัวละคร (Character), ความขัดแย้ง (Conflict), ฉาก (Setting), บทสนทนา (Dialogue), มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view), การใช้สัญลักษณ์ (Special symbol) เพื่อศึกษากระบวนการสื่อความหมาย และเทคนิคการเล่าเรื่อง ที่มีการเชื่อมโยงกันภายในจักรวาลคอนเจริง นำเสนอผลการวิจัยด้วยการเขียนพรรณนาเชิงวิเคราะห์

ผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาวิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริงทั้ง 7 เรื่อง พบว่าทั้งหมดเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสิ่งลึกลับ ความเชื่อในหลักของศาสนาคริสต์ ผีทุกคนที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์จะถูกเรียกว่า “ปีศาจ” โดยภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องในจักรวาลเดอะคอนเจริงจะถูกดำเนินเรื่องด้วยตัวละครเดียวกันทั้งหมด คือ เอ็ด และลอร์เรน วอร์เรน (Ed and Lorraine Warren) ที่ถือว่าเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ ที่จะคอยมาช่วยตัวละครหลักที่ไม่รู้ว่าตัวเองกำลังเผชิญกับอะไร หรือมีความอ่อนแอภายในจิตใจ ความกลัวในสิ่งที่ตัวละครหลักมองไม่เห็น เอ็ด และลอร์เรน วอร์เรน จะเป็นคนเข้ามาช่วยให้อยู่รอดปลอดภัยจากอำนาจลึกลับหรือพลังงานบางอย่างเหล่านั้น โดยวิธีเทคนิคที่ใช้สร้างความสนใจให้กับผู้ชม คือการนำตัวละครที่มีอยู่จริง รวมถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในบ้านที่กของ เอ็ด และลอร์เรน วอร์เรน มาเขียนเป็นบทภาพยนตร์ พอเป็นเรื่องที่มีเค้าโครงมาจากเรื่องจริง ยิ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกสนใจและอยากติดตามต่อ ว่าจะมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น หรือจะมีอะไรที่สามารถเชื่อมโยงต่อไป จนเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องใหม่ในจักรวาลเดอะคอนเจริงได้หรือไม่



ภาพที่ 1.1 ตัวละครหลักในจักรวาลคอนเจริง

แหล่งที่มา <https://www.majorcineplex.com/news/conjuring-of-successful>



ภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring (2013) เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่เปิดจักรวาลคอนเจริงได้อย่างประสบความสำเร็จ และสามารถทำยอดขายติด Top 10 อันดับหนึ่งสยองขวัญที่ทุกคนต้องดู โดยในเรื่องจะเล่าย้อนกลับไปในปี 1971 เรื่องราวของบ้านหลังหนึ่ง ที่มีครอบครัวเพอร์รอน (Perron) เพิ่งย้ายเข้ามาอยู่ พวกเขาค่อยๆ เจอสิ่งผิดปกติมากมายขึ้นเรื่อยๆ พร้อมกับเจอสิ่งที่เลวร้ายที่หาคำอธิบายอื่นไม่ได้มากขึ้น และรุนแรงขึ้น จนต้องตามเอ็ด และลอร์เรน วอร์เรน มาช่วย

ภาพยนตร์เรื่อง Annabelle (2014) ลักษณะเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คือการพูดถึงตุ๊กตาผีสิ่งที่มีชื่อว่า แอนนาเบลล์ (Annabelle) ซึ่งถ้าใครเคยได้รับชม The Conjuring (2013) จะต้องเคยเห็นผ่านตามาบ้าง จากกระแสบรรยากาศในตอนนั้นที่มีผู้ชมเรียกร้อง จึงทำให้แอนนาเบลล์ (Annabelle) ถูกสร้างเป็นภาพยนตร์แยกออกมาโดยมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสองสามีภรรยาคนหนึ่ง จอห์น พอร์มได้พบกับของขวัญที่เหมาะสม มีอาภรรยาของเขาที่กำลังตั้งท้อง ของขวัญชิ้นนั้นคือตุ๊กตาเด็กผู้หญิงที่มีหน้าตาน่ารักแนววินเทจ ใส่ชุดแต่งงานสีขาวบริสุทธิ์ซึ่งหาได้ยาก แต่แล้วมีอา กลับขึ้นชมตุ๊กตาแอนนาเบลล์ได้เพียงไม่นาน ความน่ากลัวก็เริ่มเกิดขึ้นในกลางดึกคืนหนึ่ง เมื่อบ้านของพวกเขาถูกสมาชิกกลุ่มลัทธิซาตานเข้ามาบุกรุกและทำร้ายทั้งคู่อย่างสาหัส พวกเขาไม่ได้ฝากไว้แค่รอยเลือดและความหวาดกลัวเท่านั้น เหล่าลัทธิได้เรียกวิญญาณที่มีตัวตนความชั่วร้าย ซึ่งไม่มีสิ่งใดเปรียบเทียบกับได้เหมือนความชั่วร้ายจากการสาปแช่ง นั่นคือ “แอนนาเบลล์”

ภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2 (2016) เล่าถึงเหตุการณ์กลางดึกของฤดูร้อนในปี 1977 เพ็กกี ฮอดจ์สัน คุณแม่เลี้ยงเดี่ยว ที่มีลูกถึง 4 คน เริ่มสังเกตถึงความผิดปกติ เมื่อมีเสียงประหลาดออกมาจากห้องนอนของลูกสาว ซึ่งเมื่อเปิดประตูเข้าไปแล้ว เธอก็พบกับความผิดปกติที่น่ากลัวที่สุดในชีวิต ตอนแรกแม่เธอจะเข้าใจว่าเป็นแค่การเรียกร้องความสนใจของเด็กๆ แต่กลับกลายเป็นว่าระดับความรุนแรงก็ยิ่งทวีความน่ากลัวขึ้นเรื่อยๆ เมื่อเกิดเสียงประหลาดถี่ขึ้น ข้าวของถูกขว้างไปมา และภัยดังกล่าวยังตามไปหลอกหลอนถึงที่โรงเรียนของเด็กๆ จนต้องตามเอ็ด และลอร์เรน วอร์เรน มาช่วย

ภาพยนตร์เรื่อง Annabelle Creation (2017) เล่าเรื่องราวของครอบครัวช่างทำตุ๊กตา ‘มัลลินส์’ ที่โชคร้ายเสียลูกสาวสุดที่รักไปอย่างน่าเศร้า ทำให้พวกเขาหันเข้าหาศาสตร์มืด เพราะอยากพบกับลูกสาวของพวกเขาอีกครั้ง แต่กลับกลายเป็นการนำพาปีศาจร้ายมาอยู่บนโลกมนุษย์ จนกระทั่งพวกเขาต้องนำตุ๊กตาที่มีวิญญาณสิงอยู่ไปไว้ในห้องปิดตาย จนกระทั่งการมาถึงของกลุ่มเด็กกำพร้าและแม่ชีจากคริสตจักร ซึ่งได้รับอนุญาตจากสามี-ภรรยา มัลลินส์ ให้ย้ายเข้ามาอาศัยอยู่ได้ชายคาเดียวกัน จนกว่าจะมีครอบครัวผู้ใจบุญมารับเด็กกลุ่มนี้ไปอุปถัมภ์ ทำให้วิญญาณร้ายกลับมาหลอกหลอนพวกเขาอีกครั้ง สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับความนิยมมากขึ้นคือ ‘ตอนจบ’ ที่มีการเชื่อมโยงไปยัง Annabelle ภาคแรก

ภาพยนตร์เรื่อง The Nun (2018) เอกลักษณะในเรื่องนี้จะมีกลิ่นอายความเป็นภาพยนตร์สยองขวัญเล็กน้อย ผสมกับความสยองขวัญในแบบฉบับของ The Conjuring โดยจะเน้นไปที่บรรยากาศ และเสียงประกอบ ความน่ากลัวของปราสาทโบราณ สถานที่จริงที่ถูกทิ้งร้างในประเทศโรมาเนีย โดยเรื่องราวเล่าถึง



เหตุการณ์เกิดขึ้นในวิหารในประเทศโรมาเนีย ที่ตั้งของสำนักแม่ชีเยียบ สถานที่หนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากภัยสงคราม แต่ในคืนหนึ่งได้เกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้น เมื่อมีแม่ชีคนหนึ่งได้ฆ่าตัวตายด้วยการแขวนคออย่างเป็นปริศนา ทำให้สำนักวาติกันต้องส่งนักบวช ‘คุณพ่อเบิร์ก’ และแม่ชีฝึกหัด ‘ซิสเตอร์ไอริน’ มาสืบหาความจริง เบื้องหลังการฆ่าตัวตายครั้งนี้ ยิ่งสืบสวน ยิ่งมองเห็นความดำมืดของวิหารศักดิ์สิทธิ์หลังนี้ ความเป็นมาของมันเต็มไปด้วยอาถรรพ์ซึ่งจะพาทุกคนย้อนไปสู่จุดเริ่มต้นที่ทำให้ วาลัค ออกมาอาละวาดได้

ภาพยนตร์เรื่อง Annabelle Comes Home (2019) เป็นภาคต่อลำดับที่สามของภาพยนตร์ชุด "Annabelle" เพื่อป้องกันไม่ให้ปีศาจร้ายออกอาละวาดอีกครั้ง นักปีศาจวิทยา เอ็ด และ ลอร์เรน วอร์เรน ตัดสินใจขังตุ๊กตาผีเอาไว้ในห้องเก็บของในบ้านของพวกเขาโดยใส่ไว้ในตุ๊กตากระจกที่สะกดไว้ด้วยมนตร์ศักดิ์สิทธิ์ของคริสตจักร แต่ก็ไม่อาจหยุดยั้งความชั่วร้ายเอาไว้ได้ เมื่อคืนหนึ่งตุ๊กตาผีแอนนาเบลล์ปลุกปีศาจที่สิงสถิตอยู่ในห้องนั้นขึ้นมา พร้อมออกไล่เหยื่อรายใหม่ที่เอ็ดและลอร์เรนคาดไม่ถึง นั่นคือ จูดี ลูกสาววัย 10 ขวบของพวกเขาและกลุ่มเพื่อนของเธอ

ภาพยนตร์เรื่อง The Curse of la Llorona (2019) ได้มีการหยิบเอาผีในตำนานปรัมปราของเม็กซิโก มาขยายเป็นหนังเรื่องยาวเรื่องใหม่ ต่างจากผีแม่ชี (The Nun) และ แอนนาเบล (Annabelle) 2 ผีตัวก่อนหน้าที่ตั้งมาจากหนัง The Conjuring แล้วขยายออกมาเป็นภาคแยก โดยในหนังได้เล่าถึง "ลาโยโรนา" หญิงร้ายให้ วิญญาณร้าย ที่ติดอยู่ในโชคชะตาอันเลวร้ายที่เกิดขึ้นจากน้ำมือของตนเอง หากใครได้ยินเสียงนางรำไห่ นางจะตามไปฆ่าเด็กด้วยการรดน้ำเช่นเดียวกับที่นางเคยทำกับลูกของตน เนื้อหาว่าด้วยแม่คนหนึ่งในลอสแอนเจลิส ค.ศ. 1970 ที่ต้องช่วยลูก ๆ ให้พ้นภัยจากลาโยโรนา ซึ่งพยายามพรากลูกของเธอไป



ภาพที่ 1.2 โปสเตอร์ภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริงทั้ง 7 เรื่อง

แหล่งที่มา <https://www.warnerbros.com/>



ส่วนที่ 1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

จากการศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างและองค์ประกอบวิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริงทั้ง 7 เรื่องนั้น พบว่า

1. โครงเรื่อง (Plot) มีการเล่าลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุมีผลและมีจุดหมายปลายทางที่คล้ายคลึงกัน และทุกเรื่องถูกสร้างมาจากเค้าโครงเรื่องจริง กล่าวถึงปีศาจ ที่ในความเชื่อทางคริสต์ศาสนาต้องต่อสู้กับความเชื่อมั่น แรงศรัทธา และตัวละครที่เป็นปีศาจในแต่ละเรื่องก็มักจะมีจุดเชื่อมโยงหากัน เช่น The Conjuring (2013) ก็มีแอนนาเบลล์ (Annabelle) ปรากฏตัวขึ้น หรือ The Conjuring 2 ที่มีฉากแม่ชี The Nun ปรากฏตัวจนเป็นที่กล่าวขานถึงความน่ากลัว ถึงขั้นต้องสร้างเรื่องแยกขึ้นมา ยังมีอีกหนึ่งเรื่องที่จะเห็นความเชื่อมโยงเพียงเล็กน้อยแต่ความน่ากลัวไม่แพ้เรื่องอื่นๆ ในจักรวาลคอนเจริงเลย The curse of la llorona (2019) หรือชื่อภาษาไทยเรียกว่า ‘คำสาปมรณะจากหญิงร่ำไห้’ ซึ่งทั้ง 7 เรื่องนั้นมีเรื่องราวสถานการณ์ที่ตื่นเต้นลุ้นระทึกตามแบบฉบับภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน

2. แก่นเรื่อง (Theme) พบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องมีการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องราวความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเป็นแกนหลัก เพราะความสัมพันธ์ในครอบครัว เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและสะท้อนสังคมและยังสามารถดึงอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกกลัว หรือสยองขวัญได้ดียิ่งขึ้น ประกอบด้วย 1.) ความรักที่บริสุทธิ์ของคนในครอบครัว 2.) ความเชื่อ ความศรัทธาตามหลักศาสนา และ 3.) ความตาย

3. ตัวละคร (Character) พบว่าตัวละครที่มีในจักรวาลคอนเจริง แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ 1) ตัวละครหลักที่เป็นฝ่ายธรรมะ และจะเป็นตัวละครที่เป็นมนุษย์ โดยมีบทบาทสำคัญเป็นตัวดำเนินเรื่องตั้งแต่เริ่มเรื่องจนเจอความขัดแย้งและบทสรุป หรือกล่าวง่าย ๆ คือตัวละครหลักที่เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ทั้งหมด 2) ตัวร้ายที่เป็นภูติผีปีศาจ โดยมีบทบาทที่โดดเด่นไม่แพ้ตัวละครหลักที่เป็นฝ่ายธรรมะ เพราะเป็นต้นตอของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลักที่เป็นฝ่ายธรรมะ 3) ตัวละครที่เป็นผู้ช่วยเหลือ ในกรณีของภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริงทั้ง 7 เรื่องนั้น ถึงแม้จะเป็นเพียงแค่ตัวละครผู้ช่วย แต่ก็ยังมีบทบาทสำคัญไม่แพ้ตัวละครหลักเลย ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง Annabelle Creation (2017) ลินดา (Linda) เป็นเด็กกำพร้า มีบุคลิกที่น่ารักน่าเอ็นดู แต่ใจกล้าเกินเด็ก เป็นตัวละครที่ช่วยผ่อนคลายความกดดันของภาพยนตร์ในบางช่วง และ แบรด แฮมมิลตัน (Brad Hamilton) เจ้าหน้าที่ตำรวจ มีบุคลิกเป็นๆ ปรากฏตัวในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring (2013)



ภาพที่ 1.3 ตัวละครผู้ช่วย

แหล่งที่มา ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring (2013) และ Annabelle Creation (2017)

4. ความขัดแย้ง (Conflict) มีประเด็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการเล่าเรื่องถึง 3 ลักษณะ คือ 1) ความขัดแย้งกับตัวเอง เกิดขึ้นกับภาวะอารมณ์ภายในจิตใจของตนเอง 2) ความขัดแย้งกับผู้อื่น ในกรณีของภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริงทั้ง 7 เรื่องนั้น เป็นได้ทั้งการขัดแย้งกับครอบครัว และบุคคลภายนอกที่ไม่เชื่อว่าครอบครัวพวกเขากำลังเจอเหตุการณ์อะไรอยู่ และ 3) การขัดแย้งกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งในเรื่องก็คือความขัดแย้งระหว่างคนกับภูตผีปีศาจ วิญญาณร้าย หรือซาตาน

5. ฉาก (Setting) ที่ใช้ส่วนใหญ่คือบ้านของแต่ละครอบครัวในจักรวาลคอนเจริง ช่วงเวลาจะปรับตามยุคสมัยในแต่ละเรื่อง หรืออย่างในเรื่อง The Nun ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่โบสถ์ ที่ถูกดัดแปลงจากปราสาทโบราณที่ถูกทิ้งร้างในประเทศโรมาเนีย แสดงให้เห็นถึงการต่อรองระหว่างความศักดิ์สิทธิ์ของพระเจ้ากับพลังดำมืดอันร้ายกาจของปีศาจจากขุมมรก เป็นต้น

6. บทสนทนา (Dialogue) ใช้บทที่เหมาะสมกับแต่ละตัวละคร โดยตัวละครที่เป็นปีศาจจะไม่ค่อยมีบทพูดมากนัก แต่ทุกครั้งทีพูดก็จะเป็นบทคอยส่งให้กับนักแสดงคนอื่นๆ ได้อย่างดี ชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในแต่ละเหตุการณ์ได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างคำพูดติดปากของตัวละครหลัก ลอร์เรน วอร์เรน “ฉันมีนิมิต เห็นความตาย” อีกประโยคที่โด่งดังไม่แพ้กันคือ “ชื่อเจ้าให้อ่านจข่อยอยู่เหนือซาตาน และข้ารู้ชื่อของเจ้า เจ้าคือวาลัค” ประโยคดังกล่าวหากตีความหมายอย่างลึกซึ้งในเชิงเปรียบเทียบ ปีศาจที่ส่งสู่ผู้คน หมายถึงความทุกข์ที่อยู่ภายในจิตใจ การจะขับไล่ปีศาจก็ต้องมีการร่ายคาถา ซึ่งจำเป็นต้องรู้จักชื่อของปีศาจตนนั้นเสียก่อนตามบริบทในภาพยนตร์ สิ่งนี้อาจเป็นกุศโลบายที่ต้องการสอนให้รู้ว่า การที่จะขจัดความทุกข์ที่มันนั้น เราต้องรู้จักความทุกข์นั้นหรือต้นเหตุของปัญหาอย่างแท้จริงเสียก่อน

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) มีลักษณะในการเล่าเรื่องราวผ่านบุคคลที่ 1 คือตัวละครสำคัญในเรื่องเป็นผู้เล่า ใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง ซึ่งก็คือ “ฉัน” หรือ “ผม” และในบางฉากก็จะมีการเล่าแบบผ่านบุคคลที่ 3 ซึ่งวิธีนี้เป็นวิธีที่ทำให้ผู้ชมได้มองเห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้รอบด้าน ทั้งด้านการใช้



เหตุผลและความคิด แต่จะมีภาพยนตร์เพียง 3 เรื่องในจักรวาลคอนเจริง ที่ใช้การเล่าแบบมุมมองพระเจ้า หรือการเล่าโดยผู้ประพันธ์ คือมีการบรรยายเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยที่ผู้บรรยายไม่ได้ปรากฏในเนื้อเรื่อง ช่วยให้ ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายมากขึ้น ได้แก่ The conjuring, Annabelle และ Annabelle comes home

8. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol) ภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริงทั้ง 7 เรื่อง จะมีไม้กางเขน ปรากฏอยู่ในเรื่องเสมอ ในรูปแบบ “ไม้กางเขนกลับหัว” แสดงถึงอำนาจความชั่วร้ายที่ไม่เกรงกลัวต่อพระเจ้า และพร้อมจะทำลาย



ภาพที่ 1.4 ไม้กางเขนกลับหัว

แหล่งที่มา ภาพยนตร์เรื่อง The Nun (2018) และ The Conjuring 2 (2016)

คัมภีร์ไบเบิล แสดงถึงการนำเอาหลักศาสนาคริสต์มาใช้ เพื่อต่อสู้กับความเป็นอธรรม สามารถใช้ปิดผนึก ปีศาจไว้ ซึ่งเป็นการตอกย้ำถึงภาพลักษณ์ความเป็นฝ่ายธรรมะของศาสนาคริสต์



ภาพที่ 1.5 คัมภีร์ไบเบิล

แหล่งที่มา ภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2 (2016)



ดาวห้าแฉก Pentacle เป็นสัญลักษณ์ของ บาโฟเมต (Baphomet) เทพที่มีหัวเป็นแพะ ตัวเป็นคน เป็นเทพที่ชาวเพแกนทางคริสต์จักรใช้แสดงแทนรูปลักษณะของซาตาน ดาวห้าแฉกที่ปรากฏในเรื่อง The Nun (2018) จึงกลายเป็นเครื่องหมายของซาตาน



ภาพที่ 1.6 ดาวห้าแฉก Pentacle

แหล่งที่มา ภาพยนตร์เรื่อง The Nun (2018) วินาที 1:08:5

ส่วนที่ 2 เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling)

จากที่ได้ทำการศึกษาครบทั้ง 7 เรื่องนั้น พบว่าแนวทางในการนำเสนอของเจมส์ วาน มีลักษณะที่ชัดเจน กล่าวคือ การนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่มีการเลือกหยิบยกเอาความจริงบางส่วน แล้วบอกเล่าผ่านมุมมองของตัวละครสองฝั่ง นั่นคือ ฝั่งของ วอเรน และ ตัวละครครอบครัวในแต่ละเรื่อง ประกอบกับการใช้เทคนิค แสง สี เสียง ภาพ หรือแม้แต่มุมกล้อง ที่คอยกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก ความกดดันให้กับผู้ชม ความมืดทึบ และเทาหม่นๆ ของบรรยากาศโดยรอบ เป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของหนังผีในจักรวาลคอนเจริง รวมไปถึงความเจียบสัดสลับกับจังหวะการปล่อยเสียง เพราะธรรมชาติของคนนั้นมักคิดเองเออเองและมีจินตนาการในการสร้างความกลัวได้สูง ความเจียบจึงเป็นจุดที่เอามาเล่นกับการคิดไปเอง เดาไปเอง ของคนดูได้ดี การใช้อุปกรณ์ภายในบ้านให้กลายเป็นสิ่งต้องสงสัย ตรงนี้เป็นจุดเด่นของ เจมส์ วาน เขาจะใช้วิธีสร้างความไม่น่าไว้วางใจให้กับอุปกรณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันของผู้ชม แล้วพอดูหนังจบกลับไปบ้านก็จะเก็บเอาไปหลอน ทำให้คิดไปถึงบรรยากาศในหนัง มุมกล้อง Close Up และการปรากฏตัวกะทันหันของวิญญาณ หรือการสร้างบรรยากาศอึมครึม และมุกตลกสอดแทรกพักเบรกความอึดอัดในเนื้อเรื่อง ข้อนี้เป็นจุดที่เพิ่มเติมมามากขึ้น โดยเฉพาะกับครอบครัวเพ็กกี้ เจมส์ วาน เลือกใช้เพลงของเอลวิส เพรสลีย์ แล้วให้ เอ็ด



ดีดกีตาร์ร้องเพลงคลอ สร้างบรรยากาศแห่งความอบอุ่นที่เกิดภายในครอบครัว และทำให้เรารู้สึกถึงความน่ารักของครอบครัวเล็กๆ ครอบครัวนี้ ที่หากมีชีวิตร่วมกับดิสุพวงเขาคงจะมีความสุขมากทีเดียว ปิดจบด้วย เทปเสียง และรูปภาพจากเรื่องจริง ที่มาในตอนจบ (End Credit) ตรงนี้ช่วยกระตุ้นเร้าความจริงของเหตุการณ์ ให้ดูมีมิติมากยิ่งขึ้น และนำไปค้นหาถึงข้อมูลอื่นๆต่อไป

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องในจักรวาลคอนเจริง มักมีโครงเรื่องที่จะเปิดประเด็นด้วยความขัดแย้งที่เกิดจากการถูกกดขี่ปีศาจคุกคาม และทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจ สร้างบาดแผลให้กับตัวละคร จนทำให้พวกเขาต้องหาผู้เชี่ยวชาญที่มีความสามารถมาช่วยเหลือ หรือปราบปีศาจเหล่านั้นได้ ผู้วิจัยพบว่าประเด็นหลักที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะสื่อ คือ การมุ่งประเด็นสถาบันครอบครัวเพราะความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของมนุษย์ที่ละเอียดอ่อนและสะท้อนสังคมได้ชัดเจนมากที่สุด แต่ถูกถ่ายทอดออกมาภายในรูปแบบภาพยนตร์สยองขวัญที่มีเรื่องราวลึกลับระหว่างโลกมนุษย์กับวิญญาณเป็นตัวเชื่อมกัน ภายในโครงเรื่องโดยระหว่างที่จะเกิดเหตุการณ์ก็จะมีบทพูดถึงตัวละครปีศาจว่า ที่ไปทำไมเป็นอย่างไร ความต้องการคืออะไร แล้วจึงค่อยๆ พัฒนาความกลัวจนเกิดเป็นบรรยากาศที่น่าขนลุกอัด ลุ้นระทึกไปกับตัวละครในเรื่อง จบท้ายด้วยการคลี่คลายปัญหาที่ประสบความสำเร็จไปด้วยดี แต่ก็จะมีการทิ้งปริศนาให้มีการเชื่อมโยงในเรื่องถัดไปด้วยเช่นกัน

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าแก่นของเรื่องที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารคือเรื่องของความเชื่อ ความศรัทธาที่มีต่อพระเจ้าตามหลักทางศาสนาคริสต์ โดยแสดงให้เห็นแบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายอย่างชัดเจน นั่นคือฝ่ายธรรมะ และฝ่ายอธรรม ความรัก ศีลธรรมจรรยา เรื่องเหนือความเป็นจริง ซึ่งสอดคล้องกับ Goodlad (1971, รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) ที่กล่าวถึงแก่นเรื่องหรือประเด็น โดยหลักจะแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ ความรัก (Love theme), ศีลธรรมจรรยา (Morality theme), แนวคิด (Idealism theme), อำนาจ (Power theme), การทำงาน (Career theme) และเรื่องเหนือความเป็นจริง (Outcast theme)

สำหรับตัวละคร ก็นับว่าเป็นผลงานที่โดดเด่น เพราะปีศาจหรือผีที่ปรากฏในแต่ละเรื่อง มีความน่ากลัว ความลึกลับ และถ่ายทอดออกมาได้ตรงตามยุคสมัยของเรื่องจริงที่หยิบขึ้นมานำเสนอ



ชื่อเรื่อง	ตัวละครผี
The Conjuring (2013)	แบทชีบ้า เซอร์แมน (Bathsheba Sherman), แอนนาเบลล์ (Annabelle)
Annabelle (2014)	เดอะ แรม (The Ram) สิ่งในตุ๊กตาแอนนาเบลล์ (Annabelle)
The Conjuring 2 (2016)	บิล วิลคินส์ (Bill Wilkins), แม่ชีวาลัค (Valak), ชายหลังงอ (The Crooked Man)
Annabelle Creation (2017)	เดอะ แรม (The Ram) สิ่งในตุ๊กตาแอนนาเบลล์ (Annabelle)
The Nun (2018)	แม่ชีวาลัค (Valak) แม่ชีโออาโน่ (วิญญูณฝายดี)
Annabelle Comes Home (2019)	เดอะ แรม (The Ram) สิ่งในตุ๊กตาแอนนาเบลล์ (Annabelle)
The curse of La Llorona (2019)	หญิงสาวรำไห่ลาโยโรนา (Llorona)

ตารางที่ 2.1 สรุปรายชื่อผี/ปีศาจ ตัวละครหลักฝ่ายอธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ในจักรวาลคอนเจริง

ความขัดแย้งยังมีประเด็นที่ค่อนข้างหลากหลายและน่าสนใจ ทั้งการขัดแย้งกับตัวเอง บุคคลอื่น กับธรรมชาติ ซึ่งก็จะเกิดขึ้นแล้วแต่สถานการณ์ในเรื่อง หรือการคลี่คลายปัญหาของตัวละครในเรื่อง The Conjuring 2 (2016) ที่มีการซ้อนทับของ 2 เรื่องราว ที่ไม่น่าเกี่ยวข้องกันแต่สุดท้ายกลายเป็นเรื่องเดียวกัน เป็นการใช้โครงสร้างของเรื่องเล่ามาใช้คลี่คลายปัญหาของตัวละคร ทำให้ไม่รู้สึกว่าน่าเบื่อหรือโดนยึดเย็ดความรู้สึกแต่อย่างใดในขณะที่ได้รับชม และปมขัดแย้งทุกเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญในจักรวาลคอนเจริงมีโครงสร้างของบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์แบบถ้วนตามทฤษฎีของการเขียนบทภาพยนตร์

ตัวบทพูดของนักแสดงก็ไหลลื่นเข้ากับทุกตัวละคร แม้แต่ตัวละครที่เป็นภูติผีปีศาจก็ยังมีความเหมาะสม ไม่มาก ไม่น้อย ทำให้เกิดความสมจริง และส่งผลต่อจินตนาการของผู้รับชม

มุมมองของการเล่าเรื่อง มีการใช้วิธีที่หลากหลายในการสื่อสาร ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้มุมมอง ความคิด และอารมณ์ของตัวละครได้อย่างหลากหลาย รู้สึกกดดันไปกับตัวละคร และผ่อนคลายตามเมื่อเหตุการณ์นั้นผ่อนคลายลง

ในเรื่องของการใช้สัญลักษณ์นั้น สื่อสารด้วยภาพและเสียงออกมาตรง ๆ เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน โดยมีการใช้สัญลักษณ์แทนหลากหลายรูปแบบเพื่อแทนความหมายที่ต่างกันภายในเรื่อง เช่น ไม้กางเขน พิธีกรรม หรือสัญลักษณ์ที่เกิดจากท่าทาง อาการ เสียง ของบุคคลที่กำลังโดนปีศาจสิงร่าง หรือช่วงจังหวะเวลาที่ปีศาจกำลังจะปรากฏตัว เป็นต้น

จากการศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่องในการสร้างความกลัวให้กับผู้ชม พบว่า ภาพยนตร์สยองขวัญในจักรวาลเดอะคอนเจริงทั้ง 7 เรื่อง มักใช้จังหวะความเงียบในการสร้างความกลัว หวาดระแวง เป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้ชมเกิดความกดดันกับสถานการณ์ในขณะนั้น และเกิดการคาดเดาว่าจะเกิดอะไรขึ้น หรือการใช้เทคนิค



Jump Scare คือการทำให้ผู้ชมตกใจกลัวโดยไม่มีสัญญาณเตือนให้เดาทางออก ซึ่งสอดคล้องกับบทความของ Michael McGlasson (2555 อ้างใน นฤชิต เสงวิฒนาภา และ ปรีดา อัครจันทโชติ, 2560) ที่ระบุไว้ว่า ความน่าสะพรึงกลัว เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของเรื่องสยองขวัญ มีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ ความกังวล ความคาดหวัง และความไม่แน่นอน นอกจากนี้ ภายในภาพยนตร์แต่ละเรื่องยังมีการปรากฏตัวของตัวละครผีหรือปีศาจ ที่มีบทบาทเพียงไม่มาก นอกเหนือจากตัวละครหลักแต่สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความคาดหวังว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับตัวละครเหล่านั้นหรือไม่ภายในอนาคต จึงนำไปสู่การติดตามและรอคอยภาคต่อไป ของภาพยนตร์ที่จะเกิดขึ้นในจักรวาลคอนเจอริง

ข้อเสนอแนะที่ได้จากผลวิจัย

1. ควรทำการศึกษาวิเคราะห์เพิ่มเติมในเรื่องของโครงสร้างของตัวบท และวิเคราะห์ตัวละครที่ละตัวไปเลยว่า แต่ละตัวมีมุมและต้องการถ่ายทอดอะไร โดยเน้นไปที่ตัวละครรอบครัว และตัวละครญาติปีศาจ
2. ควรศึกษาความคิดเห็นของผู้ชมเพิ่มเติม ด้านมุมมองและทัศนคติที่มีต่อภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอริงทั้ง 7 เรื่อง



บรรณานุกรม

- นฤชิต เสงวัฒนาอาภา และ ปรีดา อัครจันทโชติ. (2560). *การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกลัวในหนังผีไทย*. {ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์}. วารสารนิเทศศาสตร์ ปีที่ 35 ฉบับที่ 1
- นุจรินทร์ จีรัตน์บรรพต. (2563). *วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญที่กำลังโด่งไจมส์ วาน*. {ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์}. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ ปีที่ 25 ฉบับที่ 2, 52-61.
- บุญยง พูลทรัพย์. (2561). *องค์ประกอบของบทภาพยนตร์*. สืบค้นเมื่อ 6 มิถุนายน 2564, จาก <file:///C:/Users/USER/Downloads/องค์ประกอบของภาพยนตร์.pdf>
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง (พิมพ์ครั้งที่1)* กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิสิฐ อรุณรัตน์นนท์. (2552). *การวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอภาพยนตร์แนวสยองขวัญ*. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะจิตรศิลป์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- Longmaadoo. (2019). *ภาพยนตร์เรื่องแรกของโลก*. สืบค้นเมื่อ 6 มิถุนายน 2564 , จาก <https://www.longmaadoo.com/ภาพยนตร์เรื่องแรก/>
- Prepanod Nainapat. (2018). *The Conjuring Universe มีอะไรในจักรวาลคนเรียกผี*. สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2564 , จาก <https://thematter.co/entertainment/possession-into-the-conjuring-universe/59025>
- University of Turku. (2020). *Horror movies manipulate brain activity expertly to enhance excitement*. ScienceDaily. Retrieved on 6 June 2021 from <https://emotion.utu.fi/neuroscience-of-horror-movies/>